STAR TREK®: JUDGMENT RITES™

Français

INTRODUCTION

L'espace, la dernière frontière.

Ce n'est peut-être pas très branché d'admettre que vous êtes un fan de Star Trek, l'un de ces collectionneurs obsédés (c'est l'avis de certains snobs), mais je fais partie de ceux-là et je suis fier de l'admettre. Star Trek a eu beaucoup d'influence dans ma vie. Quand la plus grande partie de la science-fiction populaire dépeignait le chaos, Star Trek était plein d'optimisme. Les meilleurs aspects de notre nature y étaient mis en valeur. L'espoir que l'humanité pourrait résoudre ces problèmes et travailler main dans la main y était exprimé. Il y était dit que la recherche du savoir était quelque chose d'essentiel. Dans un monde où le cynisme était la philosophie à la mode, la vision de Gene Roddenberry me plaisait. Comme beaucoup de fans de Star Trek, j'espérais le rencontrer et pouvoir lui dire ce qu'il avait fait pour moi. Malheureusement, ce rêve ne se réalisera pas. Toutes les personnes ayant participé à Star Trek®: Judgment Rites™ sont fidèles à sa vision, et espèrent lui avoir rendu justice.

Cette année a été extrêmement mouvementée. Des équipes de dessinateurs, d'auteurs et de programmeurs ont travaillé ensemble pour produire ce jeu. Nous avons discuté et débattu des personnages, de l'intrigue et du thème, pour essayer de retrouver l'humour et l'humanité de la série originale. Nous avons également tenté de nous assurer que ces éléments ne s'opposent pas les uns aux autres, mais au contraire se complètent. Nous avons essayé de dépeindre les personnages le plus fidèlement possible, et de vous apporter des histoires divertissantes, caractéristiques de l'expérience que représente le classique Star Trek.

La mission de cinq ans va durer très longtemps.

CREDITS

Producteur exécutif
Brian Fargo

Producteur
Jacob R. Buchert III
Bruce Schlickbernd

Producteur associé
Scott Everts

Directeur artistique
Todd Camasta

Programmation
Paul Allen Edelstein
Jayesh J. Patel

Design des décors
Lll' Gangster Entertainment

Design des décors pour Light and Darkness
Frank Mandiola et Phil Hanks

Epuration des décors et supports divers
Molly Talbot

Directeur des images en 3D
Robert M. Nesler

Séquences cinématographiques et modèles en 3D
Michael Packard et Thomas Glinskas

MUSIQUE

Conversion de la musique générique de STAR TREK et morceaux supplémentaires de Star Trek 25th Anniversary
The Fat Man et Dave Govett

Conversions musicales supplémentaires
Rick Jackson

SON

Effets sonores digitalisés
Charles Deenen et Clive Mizumoto

Assistance pour les effets sonores
Brian Luzietti

Effets sonores MT-32
Rick Jackson et The Fatman

EPISODES

Federation
Ecrit par Scott Bennie
Réalisé par Greg Christensen et Mark Whittlesey
Costumes et effets spéciaux par
George Almond et Scott Bleser

Sentinel
Ecrit par Mark O'Green
Réalisé par Chris De Salve
Costumes et effets spéciaux par
Bryan Carson et Ariane Somers

No Man's Land
Ecrit par Scott Bennie
Réalisé par Chris Jones
Costumes et effets spéciaux par
Bruce Schlickbernd, Scott Mathews, Scott Bleser,
George Almond et Todd Camasta

Light and Darkness
Ecrit par Michael A. Stackpole
Réalisé par Chris De Salve
Costumes et effets spéciaux par Todd Camasta

Voids
Ecrit par Scott Bennie
Réalisé par Greg Christensen et Mark Whittlesey
Costumes et effets spéciaux par
Eddie Rainwater et Cheryl Austin

Museum Piece
Ecrit par Mark O'Green
Réalisé par Wes Yanagi
Costumes et effets spéciaux par
Bruce Schlickbernd, Scott Mathews et George
Almond

Though this be Madness
Ecrit par Elizabeth Danforth
Réalisé par Wes Yanagi
Costumes et effets spéciaux par
Eddie Rainwater, Cheryl Austin, Bryon Carson et
Ariane Somers

Yet There is Method in it
Ecrit par Elizabeth Danforth
Réalisé par Mark Whittlesey
Costumes et effets spéciaux par
Scott Aleser et George Almond

Directeurs Assurance Qualité
Kerry Garrison, Kirk Tome

Assistant des directeurs Assurance Qualité
Rodney Relosa

Testeur principal
Floyd Grubb

Testeurs
Dean Schulte, John Sramek, Michael Packard,
William Church, Raphael Goodman, Chris Tremmel
et Vun Renich

Rédaction du manuel
Bruce Schlickbernd, Scott Everts, Scott Bennie et
Jacob R. Buchert III

Design du manuel
Larry Fukuoka

TABLE DES MATIERES

Introduction 1

Installation 3

A bord de l'U.S.S. ENTERPRISE™ 4

- Kirk 4
- Spock 5
- Scott 6
- Uhura 6
- Sulu 6
- Chekov 8

Systèmes du vaisseau 10

Carte de navigation stellaire 16

Les adversaires 18

- Le croiseur de combat Klingon™ 18
- Romulan ™ Warbird 19
- Les pirates Elasis 20

Le détachement de débarquement 22

Equipement du détachement de débarquement 25

Les scénarios 26

Le vaisseau (U.S.S. ENTERPRISE™) 27

Profils 28

Crédits 30

Service Clientèle 31

Garantie limitée 32

INSTALLATION

Avant l'installation, assurez-vous que vous n'êtes pas dans Windows ou que vous n'essayez pas d'installer à partir d'une fenêtre DOS de Windows. Si c'est le cas, cela gênera l'installation et STAR TREK®: Judgment Rites™ ne fonctionnera pas si vous essayez de le lancer dans Windows.

1. Pour commencer l'installation de STAR TREK®: Judgment Rites™, insérez la disquette 1 dans le lecteur A: ou B: (celui qui convient pour votre ordinateur).

2. Puis tapez A: (ou B:) et appuyez sur <Enter>.

3. Tapez ensuite Install et appuyez sur <Enter>. Cela fera apparaître le fichier Readme, avec toutes les dernières modifications, y compris la mémoire nécessaire, l'espace sur le disque dur et tout autre changement inclus ou pas dans le reste de la documentation. Le processus d'installation commencera. Répondez lorsque le programme vous demande où vous désirez que STAR TREK®: Judgment Rites™ soit installé sur votre/vos disque(s) dur(s). Le programme vous demandera d'insérer les disquettes nécessaires. La procédure d'installation devrait prendre 10-20 minutes environ, selon la configuration de votre ordinateur.

4. Quand l'installation est terminée, le programme vous posera quelques questions concernant la configuration de vos cartes sonores et autres unités d'entrée. Si, plus tard, vous désirez modifier votre configuration, lancez le programme "Setup" que vous trouverez dans le répertoire où vous avez installé Judgment Rites™.

5. Pour lancer STAR TREK®: Judgment Rites™, tapez CD\Rites <enter>, Rites <enter>.
Avant de prendre le commandement de l'U.S.S.

Commencer

ENTERPRISE™, vous devez prendre des décisions qui affecteront le jeu. Après l'introduction, une case de dialogues apparaîtra; vous devrez choisir parmi les options suivantes: Nouveau jeu (New Game), Charger jeu (Load Game) ou Quitter et retourner au DOS (Quit).

Après avoir sélectionné Nouveau jeu, vous pouvez choisir le niveau de jeu: Cadet de la Fédération, Diplômé de la Fédération (Cadet Graduate) ou Officier (Commissioned Officer). Ces niveaux déterminent la difficulté des adversaires que vous rencontrerez lors de vos voyages spatiaux. Ces niveaux n'affectent que les combats entre vaisseaux, et n'ont aucun effet sur les aventures basées au sol ou à l'intérieur des vaisseaux.

Cadet de la Fédération

Ce niveau est fait pour les joueurs que les combats entre vaisseaux n'intéressent pas. Tout combat nécessaire à la mission/au scénario sera évité. Si vous quittez l'itinéraire d'une mission définie par le Commandement de Starfleet, tous les vaisseaux ennemis que vous rencontrerez seront des adversaires faciles.

Diplômé de la Fédération

Ce niveau est pour les joueurs qui veulent des combats entre vaisseaux simples. Tout combat nécessaire à une mission/un scénario est facile. Si vous quittez l'itinéraire d'une mission définie par le Commandement de Starfleet, tous les vaisseaux ennemis que vous rencontrerez seront à leur force maximum.

Officier

Ce niveau est pour les joueurs qui veulent des combats entre vaisseaux difficiles. Tout combat nécessaire à une mission/un scénario est difficile. Si vous quittez l'itinéraire d'une mission définie par le Commandement de Starfleet, tous les vaisseaux ennemis que vous rencontrerez seront à leur force maximum.

Après avoir fait votre sélection, vous êtes prêt à prendre le commandement de l'U.S.S. ENTERPRISE™ et de son équipage. Bonne chance, Capitaine!

A BORD DE L'U.S.S. ENTERPRISE™

Le Capitaine Kirk commande le STARSHIP ENTERPRISE™ depuis la passerelle. De là, vous pouvez donner des ordres aux membres d'équipage, voyager et communiquer avec de nouveaux mondes, et vous engager dans des situations périlleuses. Les membres de l'équipage se trouvant sur la passerelle ont tous des fonctions spécifiques. En sélectionnant le membre d'équipage approprié, vous pouvez donner l'ordre à cet officier d'exécuter une tâche particulière. Les tâches qui peuvent être exécutées par chaque membre d'équipage sont indiquées ci-après:

Kirk [Touche K]

Vous êtes le Capitaine Kirk, capitaine de l'U.S.S. ENTERPRISE™.

Journal de bord du Capitaine [Touche R]

Vous pouvez lire les rapports des missions précédentes en sélectionnant l'icône Journal de bord du Capitaine.

Téléporteur [Touche B]

Choisissez l'icône Téléporteur lorsque vous voulez que votre détachement de débarquement quitte le vaisseau.

Options [Touche O]

Sélectionnez l'icône Options pour faire apparaître de nouvelles icônes:

Sauvegarder le jeu. Cette icône vous permet de sauvegarder le jeu en cours.

Charger le jeu. Ceci vous permet de charger un jeu sauvegardé.

Musique activée/désactivée. Ceci vous permet d'activer ou de désactiver la musique.

Effets sonores activés/désactivés. Ceci vous permet d'activer ou de désactiver les effets sonores.

Quitter le jeu. Ceci vous permet de quitter le jeu et de revenir au DOS.

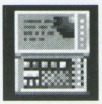
Spock

Le Commander Spock s'occupe du poste scientifique.

Parler [Touche T]

Utilisez l'icône Parler pour recevoir des conseils et des renseignements sur votre mission actuelle.

Ordinateur [Touche C]



Spock a accès à la bibliothèque informatisée du vaisseau. Si vous sélectionnez l'icône Ordinateur, vous pouvez entrer n'importe quel sujet lié au jeu et appuyer sur <Enter>. L'ordinateur vous donnera des renseignements concernant votre sujet. Pour quitter l'ordinateur, entrez un message vide ou appuyez sur <Esc>. Il est parfois utile de prendre note des informations obtenues.

Analyse de cible [Touche A]

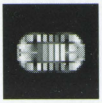
Spock peut également vous donner une analyse informatisée des vaisseaux aliens lors des combats. Les moniteurs des systèmes du vaisseau indiquent les dommages que vous avez infligés au dernier vaisseau sur lequel vous avez tiré et que vous avez touché. Vous ne pourrez pas voir les dégâts infligés à l'U.S.S ENTERPRISE™ lorsque la fonction Analyse de cible est activée; alors, désactivez-la de temps en temps pour vérifier votre statut!

"Scotty"

Le Lieutenant Commander Scott occupe le poste d'ingénierie. De là, il dirige les contrôles de dégâts ainsi que les moteurs du vaisseau. Si l'U.S.S. ENTERPRISE™ est endommagé au combat, "Scotty" donnera l'ordre à ses équipes de contrôle de réparer automatiquement les systèmes du vaisseau.

Contrôle des dégâts [Touche D]

En sélectionnant l'icône Contrôle des Dégâts, vous pouvez demander à "Scotty" de concentrer les réparations sur un système particulier. "Scotty" enverra des équipes supplémentaires, afin de réparer ce système plus rapidement. Référez-vous à la section Systèmes du vaisseau pour plus de détails.



Puissance d'urgence (Touche E)

Vous pouvez ordonner à "Scotty" de vous donner une Puissance d'urgence. Celle-ci augmente la puissance des systèmes de votre vaisseau pendant quelques instants, mais son action est tellement néfaste pour les moteurs, que vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que "Scotty" ait eu le temps, après le combat, d'effectuer des réparations.

Uhura

Le lieutenant Uhura est l'officier de communications.

Communications (Touche H)

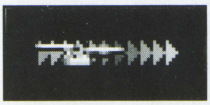
Si vous avez besoin de parler ou d'envoyer des informations à un vaisseau ou une planète, sélectionnez l'icône Communications. Uhura émettra des fréquences d'appel et essaiera d'établir le contact.

Sulu

Le lieutenant Sulu est le timonier du vaisseau.

Orbite (Touche O)

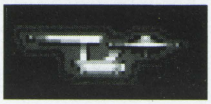
En sélectionnant l'icône Orbite, Sulu va mettre le vaisseau en orbite. Vous ne pouvez pas vous téléporter sur une planète si vous n'êtes pas en orbite autour de celle-ci, en raison de la portée limitée du téléporteur.



Accélérateur (Touches ' 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0)

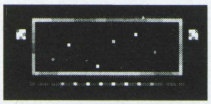
En sélectionnant l'icône Vitesse, Sulu ajuste la vitesse de l'U.S.S. ENTERPRISE™ en fonction de vos ordres. Ceci peut varier de "point mort" à une accélération maximale. L'U.S.S. ENTERPRISE™ peut également faire marche arrière avec 1/10 d'accélération.

Boucliers (Touche 5)



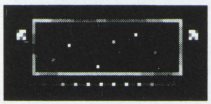
Sulu contrôle également les boucliers du vaisseau. En sélectionnant l'icône Boucliers, il lève ou abaisse les boucliers déflecteurs principaux du vaisseau. Si les boucliers du vaisseau sont levés, vous ne pouvez pas utiliser le téléporteur. Les boucliers déflecteurs servent à éloigner les micrométéores de l'U.S.S. ENTERPRISE™ pendant le vol. Les boucliers déflecteurs principaux servent à protéger le vaisseau des attaques des vaisseaux hostiles.

Ecran principal



Si vous sélectionnez l'icône Ecran de Sulu, vous ferez apparaître d'autres icônes. Ces icônes sont: Grossissement, Direction et Plein Ecran.

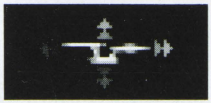
Grossissement [Touche pour augmenter = >]



(Touche pour diminuer = <)

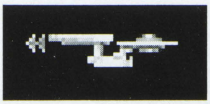
Sulu peut contrôler le grossissement de l'écran de 1 à 5.

Direction

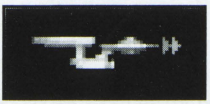


Sulu a le choix entre six vues du STARSHIP ENTERPRISE™: avant, arrière, bâbord, tribord, au-dessus et au dessous. Chacune de ces vues vous permet de connaître les positions de l'ennemi par rapport au STARSHIP ENTERPRISE™.

(Touche F3)



(Touche F4)

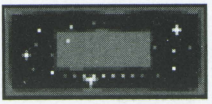


(Touche F5)

(Touche F6)

(Touche F7)

(Touche F8)



Plein écran (Touche V)

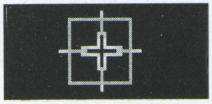
Grâce à cette touche, l'écran de visualisation occupe tout l'écran. Si votre ordinateur est lent, il n'est pas recommandé d'utiliser cette option.

Chekov

L'enseigne Chekov est l'officier chargé des armes et de la navigation.

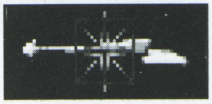
Navigation (Touche N)

En sélectionnant l'icône Navigation, vous ferez apparaître une carte stellaire. Vous aurez également besoin de vous référer à la carte stellaire se trouvant au centre de ce manuel, afin de connaître le nom des étoiles. Placez le curseur près de l'étoile où vous voulez vous rendre. Cliquez et l'U.S.S. ENTERPRISE™ se rendra sur cette planète à une vitesse vertigineuse.



Armes (Touche W)

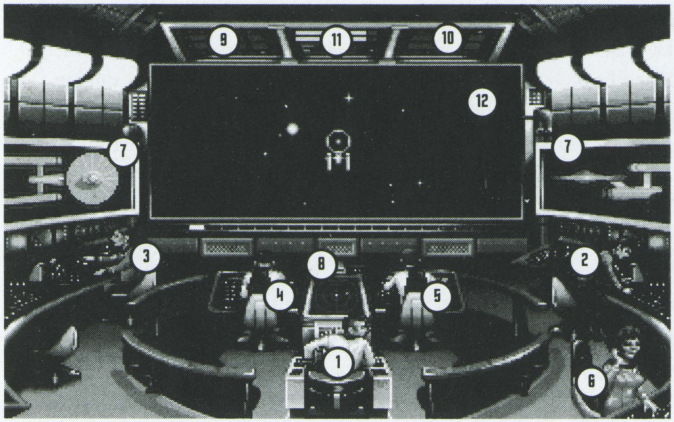
Chekov contrôle également les phaseurs et les torpilles à photons du vaisseau. En sélectionnant l'icône Armes, il activera ou désactivera les phaseurs et les torpilles à photons du vaisseau. Vous ne pouvez pas tirer jusqu'à ce qu'ils soient activés!



Verrouillage des armes (Touche L)

Chekov peut verrouiller les armes. Une fois que ceci est fait, un carré de visée jaune se superposera à l'un des vaisseaux sur l'écran. Si vous vous verrouillez sur ce vaisseau pendant environ trois secondes, le carré deviendra rouge. A ce moment-là, toutes les armes feront feu sur cette cible, sans prendre en compte la position du curseur. Ceci n'est valable que lorsque la cible est à l'écran. Si la cible est en dehors de l'écran, le système de verrouillage ne la détectera pas. Remarque: le verrouillage des armes ne garantit pas que vous toucherez votre cible. Plus un adversaire se déplace rapidement et plus il est loin de vous, moins le système sera précis.

Systèmes du vaisseau



1) Kirk, 2) Spock, 3) Scotty, 4) Sulu, 5) Chekov, 6) Uhura 7) Moniteur des systèmes du vaisseau, 8) Moniteur de la position du vaisseau, 9) Moniteur des phaseurs, 10) Moniteur des torpilles à photons, 11) Moniteur de statut de puissance, 12) Ecran principal

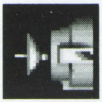
Boucliers

Les principaux boucliers déflecteurs protègent l'U.S.S. ENTERPRISE™ des dégâts. Une fois activés, ils annulent une partie des dommages infligés au vaisseau. Plus ils absorbent de dégâts, plus l'efficacité des boucliers diminue, jusqu'à disparaître.

Le vaisseau est équipé de six boucliers: à l'avant, à l'arrière, à gauche, à droite, au-dessus et au-dessous. Chaque bouclier est endommagé individuellement; si votre bouclier gauche est endommagé, vous devez essayer de protéger ce côté jusqu'à ce que Scotty l'ait réparé. La puissance du bouclier est affichée sur les moniteurs des systèmes du vaisseau. Lorsqu'un bouclier est à sa puissance maximum, il s'affiche en jaune. Lorsqu'il est endommagé, il devient de plus en plus pâle, jusqu'à disparaître totalement.

Passerelle

La passerelle est fortement blindée et protégée de boucliers, mais les commandes du vaisseau peuvent tout de même être endommagées. Le maniement du vaisseau sera de plus en plus difficile, en fonction des dégâts infligés aux systèmes de commandes.



Capteurs

La majorité des capteurs sont représentés par votre écran principal. Sans cela, vous êtes pratiquement aveugle. Lorsque les dégâts s'accumulent, les interférences deviennent plus nombreuses, et obscurcissent votre vue. Si vous voulez que Scott concentre ses équipes de réparation sur un système, c'est bien celui-ci.

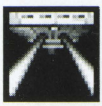
Coque

Scotty la réparera après un conflit, mais il est possible de préserver les autres systèmes jusqu'à ce que la coque se désintègre sous l'effet des dégâts. Lorsque la coque est détruite, l'intégrité de la structure est perdue et le jeu prend fin.

Phaseurs

Les phaseurs ressemblent à des rayons lasers. Une fois que vous les avez utilisés, laissez-leur le temps de se recharger avant de les utiliser à nouveau. Ces armes peuvent être rechargées plus rapidement que les torpilles à photons, mais elles consomment une grande quantité de l'énergie du vaisseau, et ne sont pas aussi puissantes que les torpilles. S'ils sont suffisamment endommagés, les phaseurs peuvent être mis hors d'usage.

Le moniteur des phaseurs se trouve juste au-dessus de l'écran principal, sur la gauche (voir page 10). Une barre indique le statut de chargement. Une fois que les phaseurs sont chargés et prêts à tirer, le voyant devient vert. Un phaseur qui n'est pas opérationnel clignote en rouge.



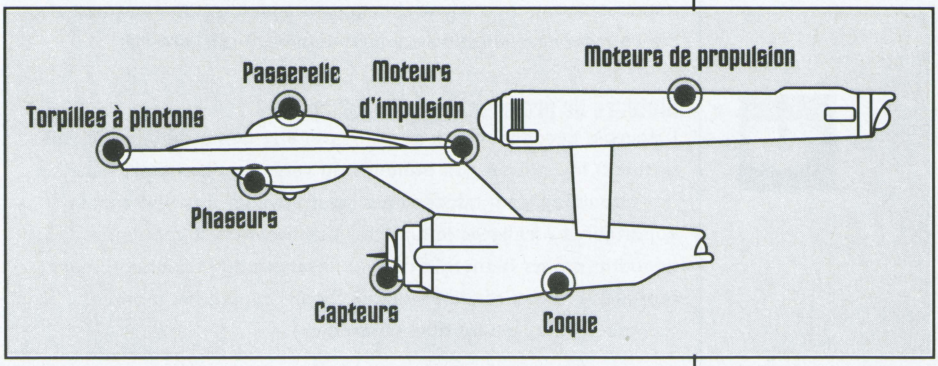
Torpilles à photons

Les torpilles à photons sont des charges d'énergie de matière et d'antimatière séparées en champs de magnophotons, qui explosent au moindre contact. Les torpilles à photons ont l'avantage d'utiliser moins d'énergie pour se recharger, et d'être plus puissantes que les phaseurs. Par contre, elles mettent plus de temps pour se recharger, et sont plus lentes à atteindre leur cible. Cette vitesse inférieure implique que vous devez les guider vers la cible plus longtemps que vous ne le feriez avec les phaseurs.

Le moniteur des torpilles à photons se trouve juste au-dessus de l'écran principal, à droite (voir page 10). La barre indique le niveau de

chargement, et le voyant vert que la torpille est prête à être utilisée. Un lance-torpilles à photons hors d'usage clignotera en rouge.

MONITEUR DES SYSTEMES DU VAISSEAU

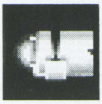


Les moniteurs des systèmes du vaisseau se trouvent à droite et à gauche de l'écran principal. Ils affichent le statut des systèmes du vaisseau. Les systèmes s'affichent en rouge lorsqu'ils sont endommagés. Voir le graphique ci-dessus pour l'emplacement des systèmes. Les boucliers sont représentés par la ligne jaune autour de l'image du vaisseau. Lorsqu'un bouclier est endommagé, l'indicateur pâlit. Le moniteur de gauche affiche la puissance des boucliers avant, arrière, gauche et droit. Le moniteur de droite affiche la puissance des boucliers du dessus et du dessous. Si l'analyse de cible est activée, ces moniteurs afficheront le dernier vaisseau ennemi que vous avez touché et son état. Si le vaisseau ennemi est détruit, les moniteurs repasseront à l'U.S.S. ENTERPRISE™, jusqu'à ce qu'un autre vaisseau soit touché ou que l'analyse de cible soit désactivée.

Moniteur de la position du vaisseau

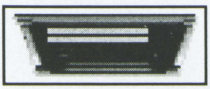
Il se trouve au-dessus de Kirk et au-dessous de l'écran principal. Il indique la position relative des vaisseaux ennemis par rapport à l'U.S.S. ENTERPRISE™. Il fonctionne de la façon suivante: le point au centre représente votre vue avant. Un vaisseau qui se trouve au-dessus de vous, sera au-dessus du point central. Un vaisseau à gauche, sera à gauche du point central, etc... Les vaisseaux se trouvant derrière vous apparaissent sur la bordure extérieure. Lorsqu'il y a plusieurs cibles, le moniteur de position

du vaisseau affiche les vaisseaux ennemis sous la forme de points de couleurs différentes. Souvenez-vous de la couleur attribuée à chaque vaisseau. S'il y a plusieurs vaisseaux du même type, c'est la seule façon de faire la différence! Quand un vaisseau est sélectionné en analyse de cible, la taille du point augmentera par rapport aux autres vaisseaux visibles. Voir page 10.



Moteurs de propulsion et d'impulsion

L'énergie nécessaire aux systèmes et aux déplacements du vaisseau est fournie par les moteurs du vaisseau. Les deux nacelles de propulsion sont nécessaires pour voyager à des vitesses supérieures à celle de la lumière. Les moteurs d'impulsion génèrent moins d'énergie que les moteurs de propulsion mais représentent des réserves utiles. Scotty répare les moteurs comme un tout, plutôt que séparément.



Le moniteur de statut de puissance se trouve juste au-dessus de l'écran principal, au milieu. Les deux barres jaunes supérieures indiquent la puissance relative que produisent les moteurs. Les deux indicateurs à droite des barres, sont rouges lorsque la puissance d'urgence est activée. Voir page 10.

Attribution de l'énergie

L'attribution de l'énergie est effectuée de façon optimale par les ordinateurs du vaisseau. Après le système de survie, les boucliers sont prioritaires, et seront toujours chargés tant qu'il y a de l'énergie disponible. Lorsque les armes sont activées, elles occupent la seconde place en matière de priorité. Les phaseurs ont besoin d'une certaine quantité d'énergie pour se recharger, mais une fois qu'ils sont complètement chargés, ils utilisent peu d'énergie. Les torpilles à photons consomment très peu d'énergie.

L'énergie restante est consacrée au déplacement. Tant que les moteurs ne sont pas endommagés, l'U.S.S. ENTERPRISE™ possède assez d'énergie pour voyager à la vitesse maximum et charger ses armes et boucliers. L'énergie perdue lors des dégâts ralentit le vaisseau. Des dégâts supplémentaires peuvent empêcher le vaisseau de se déplacer, et les phaseurs de se recharger. Dans ce cas, la destruction de l'U.S.S. ENTERPRISE™ sera probablement inévitable.

Déplacement du vaisseau

Vous pouvez permuter entre le contrôle de la direction et la sélection des membres d'équipage en appuyant sur Tab.

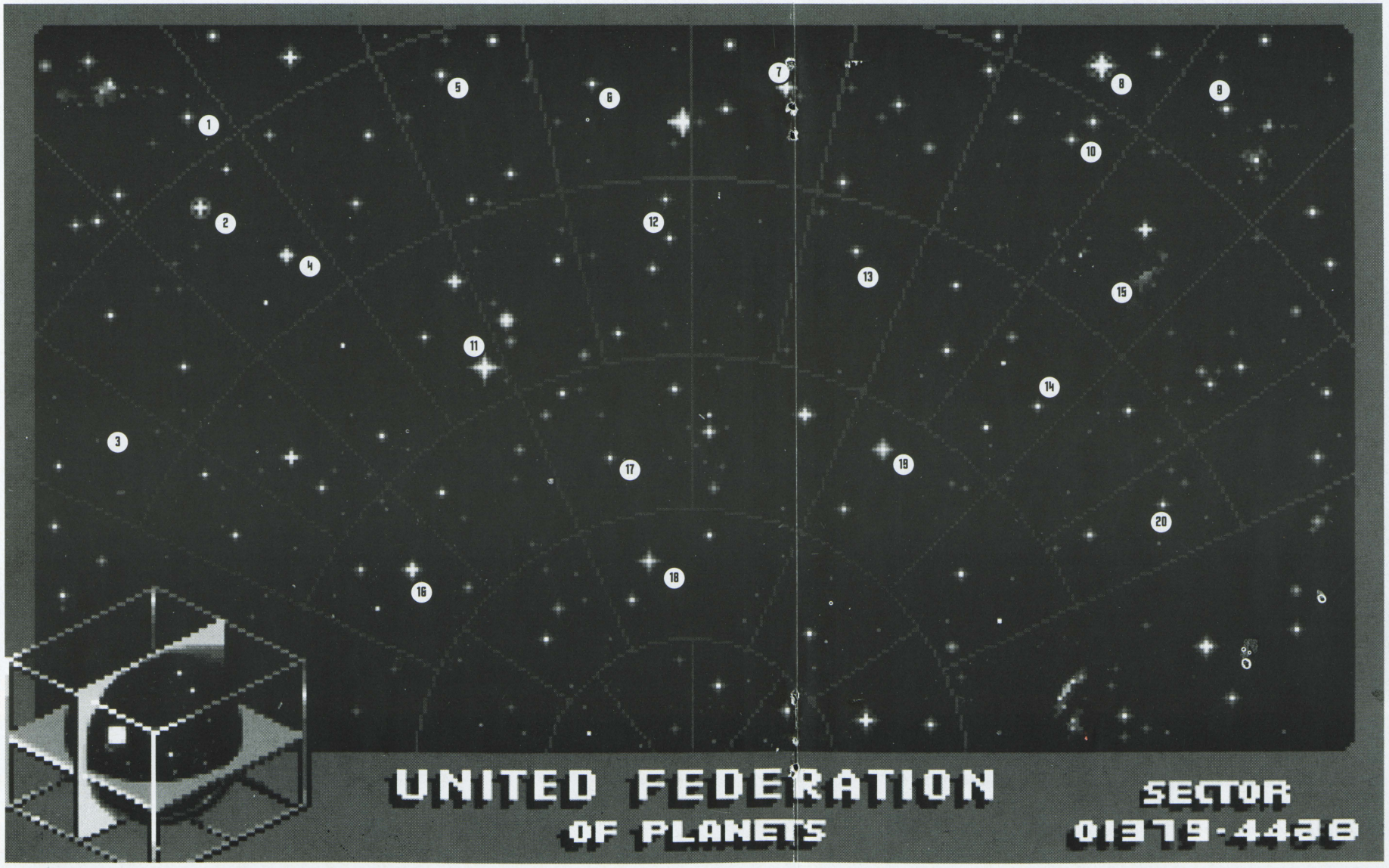
Lorsque vous êtes en mode Déplacement du vaisseau, le curseur sera restreint aux limites de l'écran principal. Placez-le dans la direction où vous désirez aller. Plus le curseur est éloigné du centre de l'écran, plus vous tournerez vite. Si vous utilisez le clavier, le pavé numérique vous permettra de déplacer le curseur. 8 correspond à droit vers le haut, 2 vers le bas, 4 à gauche, 6 à droite et 1, 3, 7, 9 sont les diagonales. Si vous appuyez sur la touche 5, vous centrerez votre curseur.

Le bouton gauche de la souris vous permet d'utiliser vos phaseurs, et celui de droite correspond aux torpilles à photons. La cible est représentée par l'emplacement de votre curseur viseur, à moins que le verrouillage des armes ne soit activé. Voir page 9.
<F1> a la même fonction que le bouton gauche, et <F2> que le bouton droit.

Vitesse

Utilisez les touches numériques se trouvant en haut de votre clavier (pas celles du pavé numérique), pour sélectionner votre vitesse. 1 correspond au point mort, la vitesse augmentant en fonction des nombres. 0 correspond à la vitesse maximale, (considérez-le comme dix). La touche ' (à gauche de la touche 1) vous permettra de faire reculer le vaisseau lentement. Vous pouvez vérifier votre vitesse actuelle en regardant le moniteur se trouvant au centre, juste au-dessus de l'écran principal (au-dessous des barres d'énergie disponible). La barre supérieure verte représente la dernière vitesse que vous avez ordonnée, et la barre inférieure rouge votre vitesse actuelle (qui peut être réduite si l'énergie de votre vaisseau est faible).

STAR NAVIGATION MAP

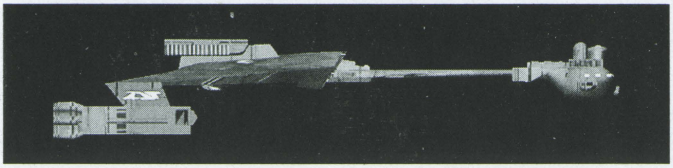


1. Praetus
2. Delphi
3. Omega Corvus
4. Symphony Alpha
5. Epsilon Sierra
6. Zhraad
7. Borea IV
8. Rtabis
9. Klahmac
10. Stonrak
11. Onyius II
12. Espoir Station
13. Saracles
14. Beta Chimera
15. Antares Rift
16. Nova Atar
17. Diogenes
18. Lachian
19. Balkos III
20. Alpha Nexus 1

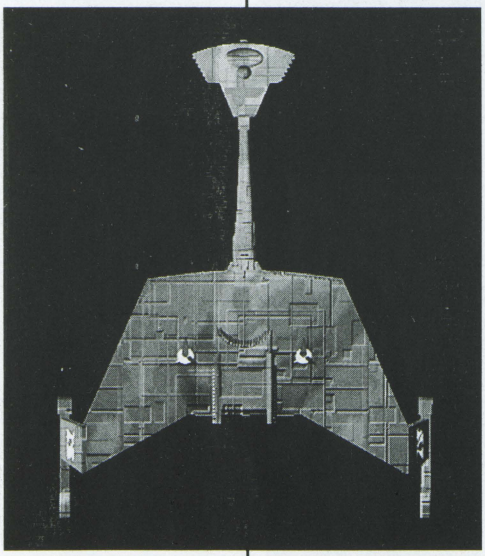
Les adversaires

Mis à part les exercices de combat avec les autres croiseurs lourds de la Fédération, vous rencontrerez plusieurs civilisations alien hostiles:

Le croiseur de combat Klingon™



L'empire Klingon est une civilisation agressive qui prône les valeurs de la guerre. Les Klingons suivent les règles instaurées par le légendaire guerrier Kahless, qui, il y a plusieurs siècles, enseigna aux Klingons l'honneur et les prouesses de la guerre; mais, beaucoup de guerriers Klingons se sont révélés plus fourbes qu'honorables.

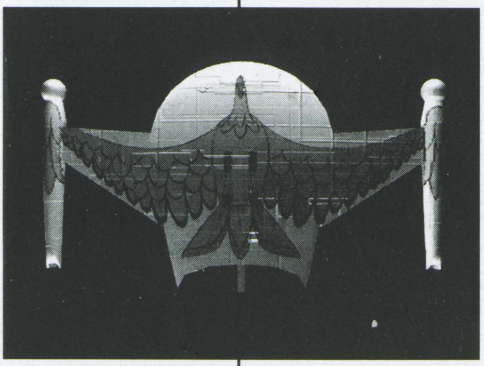


La zone neutre Klingon-Fédération fut établie par le traité de paix Organian. Les planètes revendiquées dans cette zone (elles sont nombreuses) sont ouvertes à la compétition entre les deux cultures, qui doivent prouver qu'elles sont plus capables que l'autre d'exploiter les ressources de ces planètes. Ceci a contribué à générer une rivalité intense entre la Fédération et les Klingons, concernant l'influence de la zone neutre. La Fédération a accusé les Klingons de nombreuses violations du traité et d'attaques sur des vaisseaux de la Fédération. L'Empire Klingon a accusé la Fédération d'empêcher systématiquement le commerce, et d'essayer d'entraver le développement naturel de ces planètes.

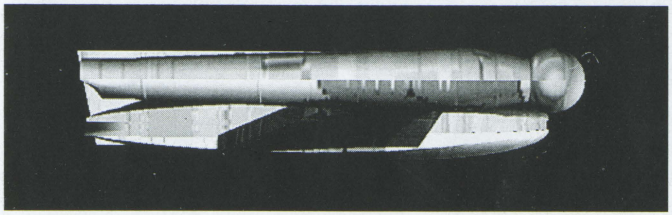
Le traité de paix Organian empêche la guerre d'éclater, mais les Klingons ont pénétré en zone neutre. Les Capitaines de la Fédération doivent être très prudents lorsqu'ils rencontrent des Klingons. Les Capitaines Klingons n'hésitent pas à ouvrir le feu lorsque la situation leur est favorable, ou qu'ils pensent pouvoir se couvrir de gloire.

Armés de dispositifs disruptifs et de torpilles à photons, les vaisseaux Klingons sont identiques en vitesse et maniabilité au STARSHIP ENTERPRISE™. Le lanceur unique de torpilles à photons du croiseur lourd Klingon rend les torpilles moins puissantes que si elles étaient lancées par un vaisseau de classe Constitution de la Fédération; il est cependant très dangereux de faire face à deux de ces croiseurs.

Romulan™ Warbird



Nous savons peu de choses sur l'origine de la race des Romulans, mais une chose est sûre: ce sont les descendants agressifs de la civilisation Vulcain de la Fédération, qui vivent près de la zone neutre Fédération-Klingon. Il y a un siècle, les Romulans livrèrent une guerre sanglante à la Fédération, sans pour autant obtenir la victoire. Une zone neutre, établie par traité, sépare les deux sociétés. Aucune des deux races n'a le droit d'entrer dans cette zone neutre, mais des violations ont été commises par les deux camps.



Comme nous l'avons mentionné, les Romulans sont génétiquement liés aux Vulcains, mais ne croient pas aux valeurs de paix et de logique que prônent ces derniers. Leurs vaisseaux se battent jusqu'à la mort; ils font rarement des prisonniers, et s'ils sont vaincus, ils préfèrent s'auto-détruire que de se rendre.

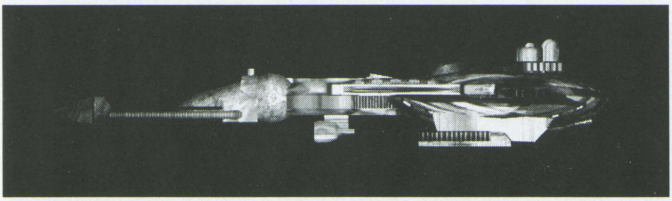
Les vaisseaux romulans sont lents et peu maniables, mais ont deux avantages: ils sont équipés d'une torpille à plasma extrêmement puissante, considérée comme l'arme la plus destructive pouvant équiper un vaisseau spatial actuellement en service, ainsi que d'un dispositif de camouflage qui les rend difficile à détecter

pendant le combat, que ce soit visuellement ou à l'aide des capteurs. Ce dispositif nécessite une grande quantité d'énergie (les Romulans ne peuvent pas utiliser leurs armes lorsque le dispositif de camouflage est activé).

Attention: à la suite d'une récente alliance, pour des raisons de commodité, les Romulans ont acquis des croiseurs de combat Klingons, qui ont été équipés de dispositifs de camouflage. Les services de renseignement de la Fédération pensent que les Klingons encouragent les Romulans à mener une guerre par personnes interposées contre la fédération. En raison de cette situation délicate, il est capital de ne pas violer l'espace Romulan.

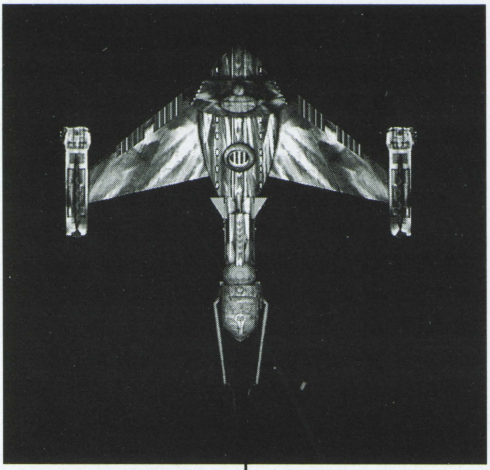
Les pirates Elasis

En raison de l'immensité de l'espace interstellaire, les vaisseaux de la Fédération sont incapables de patrouiller tous les secteurs aussi soigneusement qu'il le faudrait. Très souvent, des pirates émergent dans les secteurs où les patrouilles sont rares. Les Elasis sont les derniers descendants des pirates dans l'espace de la Fédération.



Les Elasis sont des clans de renégats provenant de la planète Menalvagor, qui s'emparent des chargements pour survivre. Leurs leaders les plus courageux essaient de déstabiliser la Fédération et ont conclu des alliances avec les ennemis de la Fédération, tels que certains membres de l'Empire Romulan. Les frégates Elasies sont censées être des versions améliorées des premiers croiseurs de combat Klingons, bien que les Klingons nient toute connexion. Les Elasis étaient plus récemment alliés avec le renégat Dr. Les Breddell de la Technarchie de Vardaine. Les tentatives du Dr. Breddell visant à reproduire la technologie des vaisseaux de classe Constitution de la Fédération furent contrecarrées par l'intervention de l'U.S.S. ENTERPRISE™.

Les frégates Elasies de classe Storm sont petites, mais très maniables et équipées d'une variété de systèmes défensifs. Elles représentent un adversaire important pour les anciens croiseurs légers de la Fédération (au un-contre-un), et deux frégates Elasies peuvent menacer un vaisseau de classe Constitution. La base des ressources des renégats Elasis est jusqu'à présent inconnue, mais les services de renseignements de la Fédération et de Starfleet travaillent dur pour essayer de vaincre cette nouvelle menace pour la sécurité de la Fédération.



Le détachement de débarquement

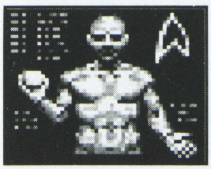
Lorsque le Capitaine Kirk est téléporté sur une autre planète ou un autre vaisseau, il dirige le détachement de débarquement. Il peut être accompagné par divers membres d'équipage comprenant M. Spock, le Dr. McCoy, le Lieutenant Uhura, l'enseigne Chekov, le Lieutenant Sulu, et le Commander Scott ("Scotty"). Sachez que certaines situations peuvent être dangereuses. Si Kirk ou tout autre membre de l'équipage est tué par votre faute, le jeu se termine. En général, vous recevrez un avertissement (vous ne mourrez pas systématiquement à chaque fois, mais vous pouvez mourir.)

Vous déplacer

Placez le pointeur sur la zone où vous voulez que le Capitaine Kirk se rende, et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Il se rendra à cet endroit automatiquement. Si vous voulez que le Capitaine Kirk passe une porte, cliquez dessus. Kirk se dirigera vers la porte et le détachement de débarquement quittera la pièce.

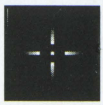
Si vous utilisez le clavier, déplacez le curseur à l'aide du pavé numérique. Pour sélectionner un endroit, appuyez sur la touche <F1>.

Vous contrôlez directement les allées et venues du Capitaine Kirk uniquement. Les autres membres du détachement de débarquement se déplacent lorsque les circonstances le nécessitent.



Les icônes de commandes

En appuyant sur le bouton droit de la souris ou la barre d'espacement, vous pouvez faire apparaître l'interface de commande. C'est à partir de là que vous pouvez sélectionner les différentes commandes de jeu lors des missions de débarquement. Les commandes suivantes sont disponibles: Parler, Regarder, Obtenir, Utiliser et Options.



Marcher [Touche W]

Le curseur adopte la forme de l'icône appropriée lorsque l'une de ces commandes est activée. L'icône affiche une bordure rouge lorsqu'elle est placée sur quelque chose qui pourrait être utile. Pour désactiver l'interface de commande sans sélectionner une icône, cliquez à l'extérieur de la fenêtre. Lorsqu'aucune icône n'est sélectionnée, le curseur se trouve par défaut sur l'icône Marcher.

Les différentes commandes sont:

Parler (Touche T)

Placez le curseur sur la bouche de l'interface de commande et cliquez. Le curseur normal sera remplacé par le curseur Parler. Placez le curseur Parler sur le personnage à qui vous voulez parler et cliquez à nouveau.

Vous aurez plusieurs options pour vous exprimer (lisez-les toutes avant de faire votre sélection). Vous pouvez faire défiler les sélections en utilisant les icônes de scrolling.

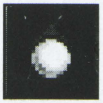
Souvenez-vous, vous représentez la Fédération, et le commandement de Starfleet examinera votre performance. Ce que vous dites peut affecter la réponse de votre interlocuteur. Ne négligez pas vos compagnons de débarquement, car ils pourraient vous donner des conseils précieux.

Regarder (Touche L)

Placez le curseur sur les yeux de l'interface de commande et cliquez. Le curseur se transformera en curseur Regarder. Placez-le sur la personne ou la chose que vous voulez regarder et sélectionnez.

Il y aura également une icône Inventaire dans le coin supérieur gauche de l'écran. En sélectionnant l'icône Inventaire vous pouvez regarder n'importe quel objet que vous transportez.

Utiliser (Touche U)



Placez le curseur sur la main tenant la balle de l'interface de commande et cliquez; le curseur se transforme en balle. L'opération s'effectue alors en deux étapes: sélectionnez l'objet ou le membre d'équipage que vous voulez utiliser, suivi de l'objet ou du personnage que vous voulez affecter. Si vous utilisez Spock sur le dispositif alien, il essaiera de le faire fonctionner. Utilisez la trousse de soin sur l'officier de sécurité et McCoy essaiera de le guérir. Si un personnage réclame un objet, utilisez ce dernier sur le personnage et il l'obtiendra. Si vous utilisez Kirk sur le communicateur, il essaiera de contacter le vaisseau. Souvenez-vous, cette opération s'effectue toujours en deux étapes: utilisez une première chose sur une seconde. (Vous ne pouvez pas utiliser Spock sur le Tricordeur sur la pierre, mais vous pouvez utiliser n'importe lequel des Tricordeurs sur la pierre).

Remarque: l'objet ou la personne qui est sélectionné pour être utilisé sera affiché à côté de l'icône Inventaire. Vous pouvez également utiliser un objet de l'inventaire sur un autre. Pour cela, cliquez sur l'icône Utiliser, puis sélectionnez un objet de l'inventaire. Lorsque cet objet est affiché, cliquez sur l'icône Inventaire et sélectionnez un autre objet.

Obtenir (Touche G)

Placez le curseur sur la main tendue vers le bas de l'interface de commande, et sélectionnez-la. Placez le curseur Obtenir sur l'objet désiré et sélectionnez-le. Si vous pouvez prendre l'objet, il sera ajouté à votre inventaire.

Options (Touche O)

Placez le curseur sur le symbole Starfleet et sélectionnez-le. Ceci fera apparaître une série d'icônes similaires à celles disponibles à partir de la passerelle: Sauvegarder le jeu, Charger le jeu, Musique activée/désactivée, Effets sonores activés/désactivés, Détails activés/désactivés et Quitter le jeu.

Inventaire (Touche I)

Cette icône apparaît lorsqu'elle peut être utilisée en association avec la commande REGARDER ou UTILISER.

Equipement du détachement de débarquement

Le détachement de débarquement est équipé de plusieurs objets dont la description vous est donnée ci-après. Vous devrez découvrir les autres objets par vous-même.

Le phaseur

Etourdir

Puissance maximale

Vous avez deux icônes: une verte pour étourdir et une rouge pour la puissance maximale. Le fonctionnement du petit phaseur est similaire aux phaseurs du vaisseau. En mode étourdir, il génère une petite quantité d'énergie sur un objet, et une quantité destructive en puissance maximale.

Les Tricordeurs

Scientifique

Médical

C'est un dispositif qui sert à détecter et à scanner. Considérez-le comme un puissant dispositif qui sert à regarder. Le Tricordeur de Spock est destiné à lire les données scientifiques, et celui de McCoy les données médicales. Si quelqu'un est blessé, McCoy est l'homme qu'il vous faut. Si vous voulez en connaître plus sur le dispositif alien, consultez Spock. Il n'est pas nécessaire d'utiliser Spock ou McCoy sur les Tricordeurs. Utilisez simplement le Tricordeur approprié sur un objet (ou une personne) et Spock ou McCoy le ou la scannera.

La trousse de soins

Le Tricordeur de McCoy vous aide à établir un diagnostic. Vous devez utiliser la trousse de soins pour soigner quelqu'un.

Le communicateur

Vous pouvez parler à Uhura ou Scotty à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE™ à l'aide de ce dispositif, et demander conseil ou donner des ordres. Avec le communicateur, vous pouvez également accéder à l'ordinateur du vaisseau, et l'utiliser pour obtenir des renseignements. Vous pouvez utiliser n'importe qui sur cet objet, mais c'est Kirk qui parlera.

Les scénarios

Chaque scénario commence par une mission attribuée par le commandement de Starfleet. Vous devez affronter d'autres vaisseaux spatiaux. Une fois la mission terminée, Starfleet évalue vos performances.

La fin des scénarios varie, et certaines ne sont pas aussi positives que d'autres; n'oubliez donc pas de sauvegarder le jeu au début de chaque scénario si vous voulez faire des expériences.

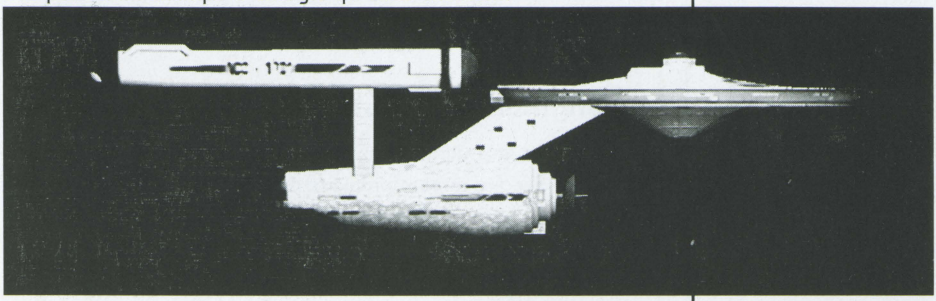
Rapport de Starfleet

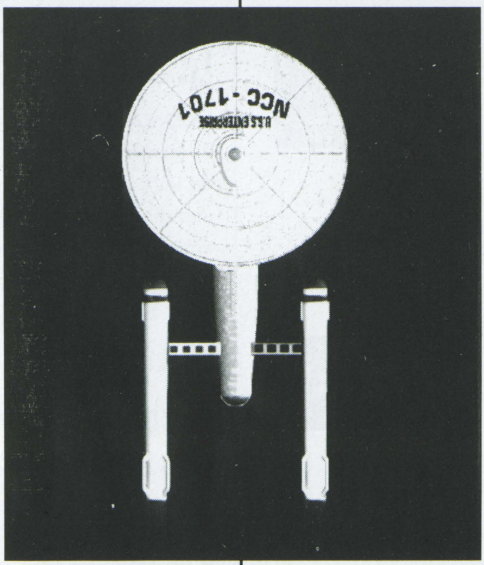
Si vous accomplissez la mission qui vous a été attribuée avec succès, Starfleet vous accordera plus de points. Résoudre des énigmes, aider les autres, et se comporter comme un digne représentant de Starfleet en général, vous permettra d'obtenir un maximum de points. La violence n'est pas appréciée, et pourrait vous être fatale. A la suite de la dernière mission du jeu, Starfleet vous donne un total pour toutes les missions. C'est votre score. Les points de recommandation sont accordés en fonction de votre appréciation par Starfleet. Ils correspondent à l'expérience et au moral des officiers de la passerelle, et permettent d'augmenter leur efficacité à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE™ (M. Sulu pilotera le vaisseau plus rapidement, M. Scott obtiendra plus de puissance d'urgence des moteurs, etc).

L'U.S.S. ENTERPRISE™

Le vaisseau mesure environ 300 mètres de long, et transporte un équipage de plus de quatre cents hommes. La section principale, ressemblant à une soucoupe, abrite les quartiers de l'équipage et les laboratoires de recherche scientifique. La section la plus basse correspond à la salle des machines et abrite une série de capteurs. Les deux nacelles cylindriques sont les moteurs de propulsion, et doivent être isolées du reste du vaisseau, en raison des puissants champs d'énergie qu'elles émettent.

LE VAISSEAU





PROFILS

Le Capitaine James T. Kirk

Kirk est le capitaine actuel de l'U.S.S. ENTERPRISE™, et c'est sa quatrième année d'une mission de cinq ans dans l'espace. C'est le plus jeune licencié de l'Académie à être affecté au rang de Capitaine de vaisseau spatial. Idéaliste, il est dur envers lui-même, et sait prendre des décisions, tout en écoutant ses membres d'équipage.

Le Commander Spock

C'est l'officier scientifique du vaisseau. Il est considéré comme l'officier en second le plus précieux de Starfleet. Spock est mi-humain, mi-Vulcain. Il respecte la discipline des Vulcains prônant la logique afin de contrôler les émotions. Il est très loyal envers le capitaine, stoïque face au danger, et possède un esprit extrêmement vif.

Le Lieutenant Commander "Bones" McCoy

Le Dr. McCoy est le médecin de l'U.S.S. ENTERPRISE™, et dirige l'infirmerie. Il ne mâche pas ses mots, et ne se prive pas de faire des remarques cyniques; il apprécie tout particulièrement ses discussions avec Spock. Il est l'opposé de Spock sur le plan émotionnel. Malgré leurs petits accrochages, il aime bien l'officier en second Vulcain.

Le Lieutenant Commander Montgomery "Scotty" Scott

C'est l'ingénieur en chef et il n'est jamais à court d'idées. Troisième dans l'ordre de commandement, il est en charge du vaisseau lorsque Kirk et Spock ne sont pas à bord. Il aime son métier et considère que le STARSHIP ENTERPRISE™ lui appartient. Scotty a gravi les échelons grâce à son amour de la mécanique.

Le Lieutenant Hikaru Sulu

Timonier du vaisseau, il représente l'officier modèle en matière d'efficacité, et exécute les ordres promptement. Sulu est réputé être une fine lame, et se considère comme le D'Artagnan des temps modernes.

Le Lieutenant Uhura

C'est l'officier de communication du vaisseau. En Swahili, son nom signifie "liberté". Uhura est originaire des Etats-Unis d'Afrique. Elle aime beaucoup chanter pendant ses heures libres, et est experte en communications.

L'Enseigne Pavel Chekov

C'est l'officier de navigation du vaisseau. Il est digne de confiance, mais impétueux et manque d'expérience. L'U.S.S. ENTERPRISE™ représente sa première mission dans l'espace. C'est un membre d'équipage tout frais que Kirk devra modeler. Chekov est originaire de Russie.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

CUSTOMER SERVICES

Write to:
Customer Support,
Interplay Productions Ltd. The Barn, St. Johns Yard,
Main Road, Fyfield, Oxon OX13 5LN.

Or call:
0865 390029

GARANTIE LIMITEE

If within the first ninety days of purchase you have any problems with the product please return it to the retailer. After ninety days you may return the software program to Interplay Productions provided the fault is not due to normal wear and tear and Interplay will mail a replacement to you. To receive a replacement you should enclose the defective medium (including the original product label) in protective packaging accompanied by:

(1) a cheque or money order for £10 sterling (to cover postage and packaging),

(2) a brief statement describing the defect,

(3) the original receipt or address of the retailer and (4) your return address.

Registered mail is recommended for returns. Please send to:

WARRANTY REPLACEMENTS
INTERPLAY PRODUCTIONS LIMITED
THE BARN ST JOHN'S YARD
MAIN ROAD FYFIELD
OXON OX13 5LN
ENGLAND

NOTES:

℗ & © 1993 Paramount Pictures. All rights reserved. STAR TREK and U.S.S. Enterprise are Trademarks of Paramount Pictures. © 1993 Interplay Productions Ltd.